



# TURBO CHALLENGE 2



GREMLIN

presents

## LOTUS Turbo Challenge II

by  
Magnetic Fields



## Loading Instructions

### **Commodore Amiga**

- 1 Turn on your computer and monitor.
  - 2 Plug your joystick into port number 2
  - 3 Insert your Lotus II game disk into the default disk drive
- The game will now load automatically

### **Amstrad ST**

- 1 Insert your Lotus II game disk into the default disk drive
- 2 Plug your joystick into port number 1
- 3 Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically

## **Lotus Turbo Challenge II**

For Gremlin Graphics, *Lotus Esprit Turbo Challenge* has been one of our most successful titles ever. It has met with both critical and commercial acclaim and when we released it, we thought "What can you do to beat that?" We didn't think that we could add anything, but the people who bought *Lotus Esprit* told us differently. Within days of the original release, we were receiving bundles of mail that said "Brilliant game, but what if..."



What if we introduced a full screen single player mode?

What if we introduced a machine to machine link

up allowing up to four players?

What if we added more cars? Oncoming traffic? Weather conditions? City Driving? Night Driving? Fog?

Now's your chance to find out.

## **Playing Lotus Turbo Challenge II**

Once you have loaded *Turbo Challenge II*, an introduction sequence will begin. Hit the fire button on your joystick to skip past this. The next thing presented on screen will be the main options screen. To alter anything simply move your joystick around. The red box will move around, and whichever option is currently surrounded by the red box is the available option. Most options offer two choices, and pressing fire when an option is highlighted will flip between the two.

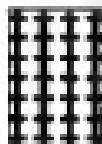
The following options are offered:

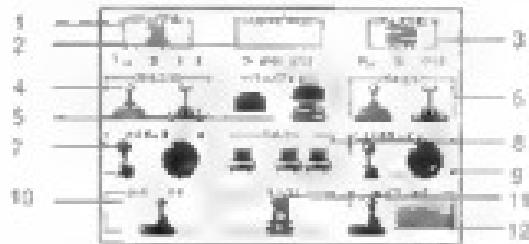
### **Player One Name(1)**

If you wish to change the name, simply highlight this option and type in your new name.

### **Password(2)**

To enter a password, highlight this option and type in a new password.





**Player Two Name:**  
As in PlayerOne,

#### Acceleration for Player One:

This allows you to choose whether pushing forward or pushing the fire button will accelerate your car. The effect this has on the other controls is as follows:

	Forward Accel	Fire Button Accel
Accelerate	Forward	Fire Button
Brake	Back	Back
Steer Left	Left	Left
Steer Right	Right	Right
Change Up	Forward and Fire	Forward
Change Down	Backward and Fire	Backward
Other Keys		
F10	Pause	Esc
		Restart game.

**One or Two Players:**  
Choose number of players. How to choose more than

two players for link up games, and full screen two player games is explained later.

**Acceleration for Player Two:**  
As player one

**Manual/Automatic Gears: Player One:**  
Player one chooses gear type

**Two Computer Link Up:**

**Manual/Automatic Gears: Player Two:**  
Player Two chooses gear type

**Player one Control 10:**

Joystick only for player one, so this is non functional

**Start Game:** 11

Choosing this option and pressing fire will take you to the first stage of the race with all the current options

**Player two Control 12:**

Player two can either use a joystick in the second port, or the computer keyboard. If the keyboard is chosen, the following keys are used to control the car

Forward	1
Backward	.
Left	Z
Right	X
Fire	Space Bar

## **Stages and Checkpoints**

The game is played over a number of stages, eight in total, each one made up of a number of checkpoints which will vary between six and ten depending upon the stage. The player must reach the next designated checkpoint within the allotted time in order to continue racing. The objective obviously, is to reach the final checkpoint on any stage ahead of your opponents, and within the given time.

Each stage takes place in a different part of America, and each has a password which will allow you to start on that stage, in future races. Each has its own hazards and dangers, from ice to giant boulders. The stages, which will also determine whether you drive a Lotus Esprit or a Lotus Elan, are in the following order:

### **The Stages**

#### **Forest: Five Checkpoints**

Dense trees line this stage, and you will find water, trees and logs strewn across the track. Hitting a log, however, will cause the car to do a spectacular jump, which can be used for overtaking or jumping over other hazards.

#### **Nights: Seven Checkpoints**

The darkness will be your biggest enemy, as it will make the track beyond a certain distance inaccessible to you. This stage also contains some long tunnels, but it is a relatively fast section of the race.



#### **Fog: Eight Checkpoints**

Unlike this one, this is one of the more difficult stages, with fog serving to obscure your vision to a very high degree. Low visibility and twisting roads will make this section very difficult.

#### **Snow: Six Checkpoints**

Trees and bushes could again prove to make the going difficult on this section. Add to this the driving snow, ice patches and lighter than light steering, and you know you've got a challenge on your hands.

#### **Desert: Ten Checkpoints**

Not the easiest surface to race on. Try to stick to the centre of the road, where there is less sand to clog up your car. Towards the edge there will be more sand, and in some places small sand drifts will prove hazardous.

#### **City: Eight Checkpoints**

There are two lanes in this stage, and it's up to you whether you want to take chances. If you cross over into the right hand lane, there will be less traffic going in your direction, but a lot more coming towards you. This is very difficult. In addition, there are also lorries crossing your path at the intersections. You could avoid them, but managing to drive underneath them will earn you extra points.



## Mosh: Ten Checkpoints

Oil and Water make the going tough, but on this stage you'll be given some help in the shape of green time bonuses to be found on the road.

## Storm: Six Checkpoints

Wild rain, thunder and lightning serve to slow you, but again there's extra help on hand for the final stage of the race. Red turbos which are scattered as soon as you pick them up will give you an extra burst of speed.

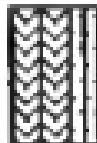
## Racing

If you choose one player, then you will be presented with a full screen view of the first section once it has loaded. The screen layout is as follows:

Your speed is indicated in the top left hand corner of the playing screen, with your revs directly underneath, and your gear underneath this. In the top right hand corner is your score, with the relative position indicating if you are in multi-player mode below this, and your time remaining beneath this.

## Two/Three/Four Player Options

If you chose a multi-player option, another car will appear on the screen under each car scene. This indicates the positions of the other players relative to you. Look at the example shown here, which is Player One in a four player game. The central vertical bar represents the position of



Player One, and so any player to the right of this is in front of Player One and anyone to the left is behind. As it is shown here, it indicates that Player Two, seconded off the central bar, is just in front of Player One. Player Three is leading, and Player four is in last position. In multi-player mode, if one player finishes a stage, then all players will begin the next stage regardless of performance on the last.



## Linking Two Computers

Linking two computers is possible with Latrax II. Two Amigas or two STs can be linked offering a number of new opportunities. Obviously, each machine will need a copy of Latrax II. Two players can now race, each with a full screen view. Alternatively, three or even four players can race simultaneously with a split screen view.

You will need to purchase a null modem cable to link the serial ports of the two computers. There is a form on page 39 which allows you to buy a null modem cable direct from Commodore for just £9.99. Once the two computers are connected to each other, you need do no more, except select the two computer link up option indicated on the main menu above. If you wish to have three players, select one player first.



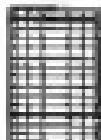
one computer, and two player on the other. Obviously, if you wish to have four players, then you select two player on both machines.

## Any Problems?

If you have problems loading Lotus II, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423.

## Copyright Notice

Copyright 1991 Gremlin Graphics Software Limited. Copyright 1991 Magnetic Fields Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the floppy disks are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use the product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation and subject to civil liability and the discretion of the copyright holder.



## Instructions De Chargement

### Commodore Amiga

- 1 Mettez en marche l'ordinateur et le moniteur.
- 2 Connectez la manette de jeu au port numero 2.
- 3 Insérez la disquette Lotus II dans l'unité de lecture amovible. Le chargement du jeu se fait automatiquement.

### Atari ST

- 1 Insérez la disquette Lotus II dans l'unité de lecture amovible.
- 2 Connectez la manette de jeu au port numero 2.
- 3 Mettez en marche l'ordinateur et le moniteur. Le chargement du jeu se fait automatiquement.

## Lotus Turbo Challenge II

Pour nous, à Gremlin Graphics, Lotus Esprit Turbo Challenge représente le titre qui a rencontré le plus de succès. La rennaise commerciale a été de parir avec les louanges des critiques et lors de son lancement nous nous disions, "Que peut-on faire de mieux?". Nous ne pensions pas pouvoir l'améliorer, et pourtant, c'est qui ont achevé Lotus Esprit. Nous n'ont convaincu du contraire. Quelques jours ont suffi après le lancement pour recevoir des piles de lettres du genre "Superbe jeu, mais vous ne pourrez pas..."



Vous ne pourrez pas introduire ce mode plus tôt que ce soir-là ? Vous ne pourrez pas introduire de l'ordre de vente et d'ordre d'achat qui permettrait à quatre joueurs de jouer simultanément ?

Vous ne pourrez pas ajouter d'autre joueur ? De la circulation dans les deux sens ? Des chaînages de poche ? De la coédition et telle ? De la coédition de tout ? De brouillard ?

Voyer le résultat.

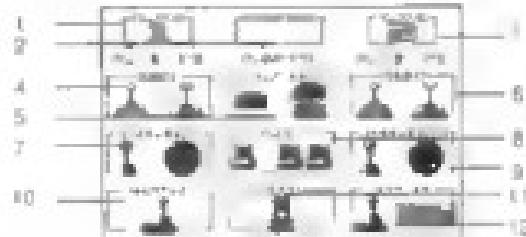
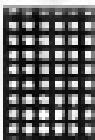
## Le jeu

Une fois la chaîne et du Turbo Challenge il effectue la séquence d'introduction comme ça. Appuyez sur le bouton Feu de la manette de jeu et vous pouvez ouvrir cette partie. L'effet d'options principal s'efface alors à l'écran. Pour changer une option, il suffit de faire basculer la manette de jeu pour déplacer le rectangle rouge. L'option disponible est encadrée de rouge. Vous aurez en général deux options possibles par option et vous passerez de l'une à l'autre en appuyant sur le bouton Feu de la manette de jeu quand l'option est ré-éclairée.

Les options sont les suivantes :

Joueur Numéro 1(1)

Pour changer de sens, il suffit de mettre en surbrillance cette option et de taper le bouton Feu.



Met de Paix (2)

Pour sortir le chat de paix, mettez cette option en surbrillance et tapez sur le bouton Met de paix.

Joueur Numéro 2 (3)

Comme pour le joueur numéro 1.

Accélération pour Joueur Numéro 1 (7)

Vous pouvez choisir d'accélérer, soit en accélérant, soit en appuyant sur le bouton Feu. L'effet prendra sur les autres contrôles est le sens inverse.

	Accel Avant	Accel Feu
Accélérer	Avant	Bouton Feu
Faire	Arrière	Arrière
Vers gauche	Gauche	Gauche
Vers Droite	Droite	Droite
Change-Up	Avant et Feu	Avant
Charge Down	Arrière et Feu	Arrière



#### **Autres touches:**

F10	Pause
Esc	Réinitialise le jeu

#### **Un ou deux joueurs (5):**

Choisissez le nombre de joueurs. La procédure consistant à choisir plus de deux joueurs et à relier plusieurs ordinateurs est expliquée plus loin, ainsi que le jeu plein écran à deux joueurs.

#### **Accélération pour Jouer Numéro 2 (9):**

Comme pour le joueur Numéro 1

#### **Vitesse Manuel/Automatique: Joueur Numéro 1 (6):**

Le joueur Numéro 1 choisit le type de vitesse

#### **Relier deux ordinateurs (8):**

#### **Vitesse Manuel/Automatique: Joueur Numéro 2 (6):**

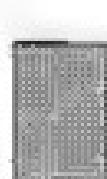
Le joueur Numéro 2 choisit le type de vitesse

#### **Joueur Numéro 1 Contrôle (10):**

Seulement la manette de jeu pour le joueur numéro 1

#### **Démarrer le jeu (11):**

Choisissez cette option et appuyez sur Feu pour démarrer la première étape de la course avec les options existantes.



#### **Joueur Numéro 2 Contrôle (12):**

Le joueur Numéro 2 peut se servir, soit d'une

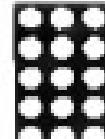
manette de jeu connectée au deuxième port, soit du clavier. Les touches suivantes au clavier servent à contrôler la voiture

Avant	L
Arrière	M
Gauche	Z
Droite	X
Feu	Barre d'espacement

#### **Stades et Etapes**

Le jeu consiste en un certain nombre de stades (environ 8) comportant chacune un nombre d'étapes, qui varie selon les stades de six à dix. Il faut que le joueur atteigne l'étape suivante dans le temps qui lui est imparti si l'on veut pouvoir continuer la course. L'objectif est donc d'atteindre avant vos adversaires l'étape finale de chaque stade et ceci dans le temps donné.

Chaque stade se situe dans une région différente d'Amérique et comporte un mot de passe vous permettant de démarrer la course à cet endroit lors d'un autre jeu, si vous le désirez. Chacun comporte ses propres dangers allant du verglas aux rochers géants. Les stades ou cours desquels il vous sera attribué de conduire une Lotus Rapid ou une Lotus Elan, figurent dans l'ordre suivant:



## **Les Stades**

### **Forêt: Cinq Étapes**

Dans ce stade, vous trouverez des arbres de chaque côté même que des débris sur la route de genre troncs d'arbre, branches et feuilles d'arbre.

Si vous percevez une branche la vautour sera une embarcation spectaculaire, ce qui peut être étendu pour doubler ou bien cette par-dessus des échelles.

### **Nuit: Sept Étapes**

L'obscurité est ici votre plus grande ennemie car vous ne pouvez pas voir le route à distance. Vous rencontrerez également de grands arbres, mais dans l'ensemble cette section de la course est assez rapide.

### **Brouillard: Huit Étapes**

Ce n'est pas le cas pour celles-ci qui s'aventurent au-delà des sections les plus difficiles de la course. Le brouillard rendra dramatiquement votre champ de vision. La mauvaise visibilité combinée avec des routes sinueuses rend la conduite très difficile.

### **Neige: Six Étapes**

Arbres et roches sont tributaires de ce décor à votre progression malaisante. Apoquez la neige et le rafale. Les plaques de verglas et coulent le tout d'une direction très imprévisible. Vous avez là un défi à surmonter.



## **Désert: Dix Étapes**

Ce n'est certainement pas la surface sur laquelle se trouve le plus facilement. Essayer de garder le rebord de la route sur l'œil. Faudrait que il y a le moins de sable. Sur les côtés de la route se trouve le plus de sable et des plates denrées qui pourraient s'adherer dans gencives.

### **Ville: Huit Étapes**

Deux voies dans ce stade et c'est vous qui décidez de prendre des risques ou non. Si vous réglez sur la voie de droite, il y aura moins de cas d'Collision dans votre sens, mais plus de voitures dans le sens inverse qui va diriger sur vous. Extrêmement difficile à maîtriser. Vous rencontrerez également des égouts, ce qui est de traverser aux retournées. Vous pouvez les éviter, mais si vous arrivez à passer ces-dernières vous gagnerez des points supplémentaires.

### **Marine: Dix Étapes**

L'eau et l'écume sont foudroyantes par la tâche, mais si vous efforcez l'aide à ce stade, vous trouverez sur la route des bateaux de temps.

### **Tempête: Six Étapes**

La pluie torrentielle, le tonnerre et les éclairs ralenti tout bascule à votre avance, mais si vous offre de l'aide pour ce dernier stade de la course, des terribles tempêtes qui s'achètent des que vous les prenez et qui vous dévastent et régale de violence.



## Course

Si vous avez choisi *seul joueur* la première section après le chargement s'affichera et plein écran. L'écran est organisé ainsi:

Votre vitesse s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran de jeu, directement au-dessus de nombre de tours et de la vitesse réelle. Votre score est situé dans le coin supérieur droit, directement au-dessus de l'indicateur de position relative. Si vous êtes en mode multi-joueurs et de décompte de temps restant.

## Options Deux/Trois/Quatre joueurs

Si vous avez choisi l'option de jeu à joueurs multiples, une icône supplémentaire est affichée à l'écran en-dessous de votre score, pour indiquer la position relative des autres joueurs par rapport à vous. L'exemple ci-dessous est celui de deux Némo 1 dans un jeu à quatre joueurs. La barre verticale centrale représente la position de joueur Numéro 1, tout joueur dont la position est plus à droite de celle-ci sera devant le joueur Némo 1, tandis que ceux position à gauche de celle-ci se trouvent derrière le joueur se trouve

dans le deuxième Némo 1. Dans l'exemple ci-dessous, le joueur Némo 2 est placé devant le joueur Némo 1 (position de la barre à droite de la barre verticale centrale). Le joueur Némo 3 est en tête de la course, et le Némo 4 en dernière position. En mode multi-joueurs, si l'un des



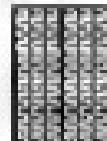
joueurs termine ce stade, tous les joueurs connaîtront le stade suivant, sans prendre en compte leur performance au dernier stade.



## Relier Deux Ordinateurs

Vous avez la possibilité de relier deux ordinateurs avec Lotus II. Deux Amiga, deux Atari, ou bien un ST et un Amiga peuvent être mis en relais pour offrir des fonctionnalités supplémentaires. Chaque ordinateur devra cependant avoir une copie de Lotus II. Ainsi, deux joueurs peuvent faire une course tout en ayant chacun une Vee en plein écran. Trois ou même quatre joueurs peuvent faire une course en simultané avec une Vee en demi-écran.

Afin de relier entre eux les portes série des deux ordinateurs, vous devrez acheter un câble de type "modem et". Une fois les appareils connectés l'un à l'autre, il suffit de sélectionner l'option de menu principal ci-dessous qui permet de relier deux ordinateurs. Avec trois joueurs, vous devrez sélectionner et le joueur sur l'un des ordinateurs et deux joueurs sur l'autre. Par contre, pour trois quatre joueurs, vous devrez sélectionner deux joueurs sur chaque ordinateur.



## **Vous avez des problèmes?**

Si vous rencontrez des problèmes au cours de chargement et de Lotus II, ramenez votre exemplaire à votre détaillant ou à Gremlin Graphics dont l'adresse figure sur l'emballage. Pour toutes questions concernant le jeu, vous pouvez contacter le service de support Gremlin Graphics Helpline entre 2H et 4H (heure britannique), de lundi au vendredi, ou nocturne sauf le 0742 753 423.

## **Notice de Droits Réservés**

Copyright 1991 Gremlin Graphics Software Limited. Copyright 1991 Magnetic Fields Software Limited. Tous droits réservés. Ce matériel et l'information qui y est sur les disquettes sont protégés par les droits d'auteur détenus par Gremlin Graphics Limited. L'écheter de ce produit, ne peut l'utiliser que pour son usage personnel. Il est formellement interdit de traçé/écrire, de donner ce ou vendre tout ce porteur de ce matériel, ou les reformatiser ou tout autrement les disquettes sans obtenir la permission de Gremlin Graphics Software Limited. Toute reproduction de quelque partie que ce soit de logiciel, sous quelque forme et pour quelque raison que ce soit constitue une violation des droits d'auteur et peut entraîner la ou les personnes qui s'en sont rendues coupables passibles de sanctions légales à la discrétion de détecter desdits droits d'auteur.



## **Istruzioni Di Caricamento**

### **Commodore Amiga**

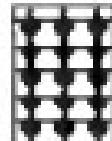
- 1 Accendere il computer e il monitor
- 2 Collegare il joystick alla porta numero 2
- 3 Inserire il disco del gioco Lotus II nel drive di default. Il gioco verrà ora caricato automaticamente.

### **Atari ST**

- 1 Inserire il disco del gioco Lotus II nel drive di default
- 2 Collegare il joystick alla porta numero 1.
- 3 Accendere il computer e il monitor. Il gioco verrà ora caricato automaticamente.

## **Lotus Turbo Challenge II**

Per noi della Gremlin Graphics, Lotus Esprit Turbo Challenge è stato uno dei giochi che ha riscontrato un enorme successo, ma da parte della critica che dei rivisitatori, per cui, quando lo hanno sentito nel mercato, per scommessa, "Cosa potremmo fare per migliorarlo ulteriormente?" Eravamo sicuri di aver raggiunto la perfezione, ma le persone che aveva comprato Lotus Esprit ci spiegheranno di avere ancora meglio. A soli pochi giorni dal rilascio, ricevemmo decine di lettere che dicevano "Il gioco è stupendo, ma cosa ce ne pensate o proposito..."



Dell'introduzione di un modo di gioco a un solo schermo per un solo giocatore?

Dell'introduzione di un collegamento tra macchine per permettere il gioco sino a quattro giocatori?

Dell'aggiunta di più automobili?

Del traffico proveniente da entro e fuori?

Delle coordinate atmosferiche?

Della guida in città?

Della guida notturna?

Delle cabbie?

Siete a voi ora scoprirete le nuove modifiche

## Giocare A Lotus Turbo Challenge II

Una volta caricato Turbo Challenge II, apparirà sullo schermo una sequenza introduttiva. Premete il pulsante Fire del vostro joystick per omittere e passare allo schermo delle opzioni principali. Per apportare delle modifiche, racovate temporaneamente il joystick sullo schermo. La casella rossa si aposterà e l'opzione circondata da esse diventerà l'opzione disponibile. La maggior parte delle opzioni vi offrono due possibilità di scelta per cui, se premete il pulsante Fire quando un'opzione viene evidenziata sullo schermo, potrete passare da una scelta all'altra.

Le opzioni disponibili sono:



### Nome Del Primo Giocatore(1)

Se desiderate cambiare il nome, evidenziate semplicemente questa opzione e digitate il nuovo nome.

### Password(2)

Per immettere una password, evidenziate questa opzione e digitate la password.

### Secondo Giocatore Nome(3)

Come per il primo giocatore

### Accelerazione Per Il Primo Giocatore(7)

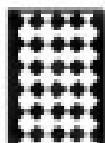
Questa opzione vi permette di scegliere se lo spingere in avanti il joystick o premere il pulsante Fire farà accelerare la vostra vettura. L'effetto che queste funzioni ha sugli altri comandi è il seguente:

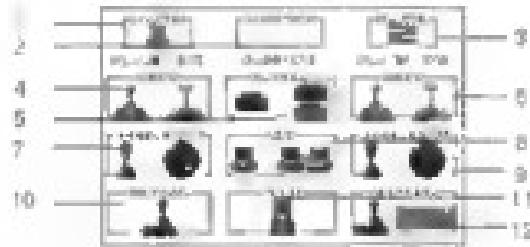
	Avanti - Avanti	Accel. Tasto Fire
Accelerazione	Avanti	Tasto Fire
Freno	Indietro	Indietro
Sterzo a sinistra	Sinistra	Sinistra
Sterzo a destra	Destra	Destra
Marcia avanti	Avanti + Fire	Avanti
Marcia indietro	Indietro + Fire	Indietro

Altri tasti

F10: Pausa

Ese: Rotazione del granaio





## Uno O Due Giocatori(5)

Scgliete il numero dei giocatori. La selezione di più di due giocatori per il collegamento di più macchine e la modalità di gioco ad un solo giocatore verranno spiegate in seguito.

## Come Per Il Primo Giocatore (9)

Come per il primo giocatore

### Cambio Manuale/automatico Delle Marce: Primo Giocatore(4)

Il primo giocatore sceglie il tipo di cambio

### Collegamento Di Due Computer(8)

#### Cambio Manuale/automatico Delle Marce:

#### Secondo Giocatore(8)

Il secondo giocatore sceglie il tipo di cambio

#### Comando Del Primo Giocatore(10)

Il primo giocatore usa solo il joystick



dell'America, e ad esso è stata assegnata una password che vi permetterà di iniziare da tale livello nelle corse future. Ciascun percorso presenta pericoli di varia natura, dal ghiaccio sul manto stradale a giganti rinchiusi che ostacolano il cammino. I circuiti, che determineranno il tipo di vettura da voi pilotata, una Lotus Esprit o una Lotus Elek appaiono nel seguente ordine:

## I Circuiti

### Foresta: Cinque Punti Di Controllo

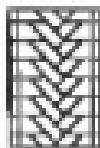
Una fitto bosco di alberi circonda questo circuito, sul quale traverrete corsi d'acqua, alberi e tronchi. Se girerete contro un tronco, la vostra vettura compirà un salto spettacolare, che si rivelerà utile per superare o evitare altri pericoli.

### Notte: Sette Punti Di Controllo

L'evidenza detta nelle rappresenti era il vostro peggior nemico, in quanto rende invisibile il tracciato oltre una certa distanza. Questo percorso presenta inoltre alcune lunghe gallerie, ma è in generale una sicurezza puntigliosa rispetto della corsa.

### Nebbia: Otto Punti Di Controllo

Si tratta di uno dei circuiti più impegnativi, in quanto la vostra visibilità è seriamente compromessa dalla nebbia. A ciò si aggiungono le radici tortuose, che rendono queste scorrerie estremamente difficili.



### **Neve: Sei Punti Di Controllo**

Alberi e cespugli potrebbero nuovamente catacolare la vostra guida in questa sezione. Se poi vi aggredite lo neve, le lastre di ghiaccio ed uno sterzo estremamente leggero, capirete di trovarvi di fronte ad uno sfida con le differenze.

### **Deserto: Dieci Punti Di Controllo**

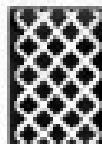
Non si tratta sicuramente del circuito più facile su cui correre. Cercate di tenervi al centro della strada, dove la sabbia si accosta di meno e voi potrete nella vostra vettura. Verso i bordi, ovunque vi sarà più sabbia ed in alcune poche, alcune avvime si rivelano pericolose.

### **Città: Otto Punti Di Controllo**

Questa circuito presenta due curva e spetta a voi decidere la quale delle due scorrere. Se vi avvicinate alla curva da destra, vi sarà un intenso volume di traffico diretto nella vostra direzione, ma nelle pie moie e proseguite la strada opposta. È una decisione estremamente difficile da prendere! Inoltre, gli incroci incontrerete van camice che attraverseranno la strada in potete evitare, ma se inciuciate e passerai sotto vi aggiudicherete dei punti extra.

### **Pioggia: Dieci Punti Di Controllo**

Olio e acqua vi catastrofere il cammino, ma se questo circuito vi verrà offerto aiuto sotto forma di bonus di tempo, di colore verde, che riceverete strada facendo.



### **Temporale: Sei Punti Di Controllo**

Pioggia e rottura, tifosi e felici vi faranno rallentare ma, se corri e a volta e allo stadio finale della corsa vi verrà offerto aiuto. Potrete uscire di colore rosso, attivato e a cui appena le raccoglierete vi aiuteranno a ricevere velocità.

### **La Corsa**

Se scegliete il modo a un giocatore, uno volta caricato il gioco la prima sezione apparirà a tutto schermo. La disposizione dello schermo sarà la seguente:

La vostra velocità è indicata nell'angolo superiore sinistro dello schermo di gioco e sotto di essa appariranno i giri del motore e quindi la marcia. Nell'angolo superiore destro, verrà visualizzato il percorso, il relativo indicatore di posizione se girate con uno o più avversari, e quindi il tempo a vostra disposizione.

### **Opzioni di gioco a due/tre/quattro giocatori**

Se scegliete l'opzione di gioco a più giocatori, sullo schermo, e di sotto del percorso apparirà un'altra icona, indicante la posizione degli altri giocatori rispetto a voi. Osservate l'esempio qui sotto, che si riferisce al Primo giocatore in e-a partita a quattro. La barra verticale con tre linee rappresenta la posizione del Primo giocatore per voi, tutti i giocatori che si trovano alle sue destra hanno un simbolo sul Primo giocatore, invece tre colori che





se i rovani allo scacchiere della barra sono ovviamente indicati nel gioco. Come viene qui indicato, il Secondo giocatore, a destra della barra centrale, supera di poco il Terzo giocatore; il Terzo giocatore è in testa alla corva ed il Quarto giocatore è su ultima posizione. Nella modalità a più giocatori, se un giocatore termina un livello, tutti gli altri rientrano al livello successivo, indipendentemente dalle loro performance in quello precedente.

### Collegare Due Computer

Con Lotus II è possibile collegare due computer, uno con due Amiga e due ST. Ovviamente, ogni macchina avrà bisogno di una copia di Lotus II. Due giocatori possono ora giocare disponendo ciascuna di uno schermo completo. In alternativa, tre o addirittura quattro giocatori possono darsi battaglia al tempo stesso, con uno schermo suddiviso.

Deve acquistare un cavo da modem del tipo "null" per collegare le porte seriali dei due computer. Una volta effettuato il collegamento, ciò che vi resta da fare è selezionare l'opzione relativa indicata sul menu principale. Se desiderate giocare con tre giocatori, selezionate un giocatore su un computer e due sull'altro. Ovviamente, se desiderate giocare

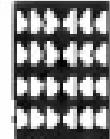
in quattro, selezionate due giocatori su entrambe le macchine.

### Eventuali Problemi?

Se incontrate dei problemi nel caricare Lotus II, riportate la codifica alla vostra rivenditore o inviatela alla Gremlin Graphics all'indirizzo indicato sulla scatola. Se desiderate dei chiarimenti sul gioco, contattate la Gremlin Graphics Helpline dallo 14 alle 16 ore inglese lunedì venerdì, allo 0742 753 423.

### Avviso Di Copyright

Copyright 1991 Gremlin Graphics Software Limited. Copyright 1991 Magnetic Fields Software Limited. Tutti i diritti riservati. I copyright di questo manuale e delle informazioni contenute sui dischetti sono di proprietà della Gremlin Graphics Limited. Il proprietario di questo prodotto ha diritto ad utilizzarne lo stesso solamente per uso personale. È proibito trasferire, cedere o vendere qualsiasi parte del manuale o delle informazioni su disco senza la previa autorizzazione della Gremlin Graphics Software Limited. La riproduzione di qualunque parte del programma, su qualunque dispositivo e per qualsiasi motivo verrà considerata violazione dei copyright e la/o persona/s in questione sarà/sono soggetta/e a responsabilità civile e alla discrezione del proprietario dei copyright.



## Laden Des Programms

### Commodore Amiga

- 1 Schalten Sie Ihren Computer und den Bildschirm an.
- 2 Schließen Sie Ihren Joystick am Port Nr. 2 an.
- 3 Legen Sie Ihre Lotus II Diskette in das Laufwerk Ihres Computers. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

### Atari ST

- 1 Legen Sie Ihre Lotus II Diskette in das Laufwerk Ihres Computers.
- 2 Schließen Sie Ihren Joystick am Port Nr. 1 an.
- 3 Schalten Sie Ihren Computer und den Bildschirm an. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

## Lotus Turbo Challenge II

Lotus Esprit Turbo Challenge war für uns von Gremlin Graphics das bisher erfolgreichste Programm. Es fand sowohl kritische als auch wirtschaftlichen Zuspruch. Als wir dies erkannt hatten haben wir uns natürlich gefragt, was man den da noch besser machen könnte? Wir glaubten nicht, daß es da noch was zu ergänzen gäbe. Die Leute aber, die das Programm gekauft hatten, sagten uns etwas anderes. Innerhalb von Tagen nach Erscheinen des Programms erhielten wir bündelweise Post. Man schrieb uns "Sagenhaftes"



Programm, aber wenn

Was also wenn wir ein Vollbildmodus für einen Spieler hätten?

Was also, wenn wir eine Verbindung Rechner zu Rechner hätten,

dann vier Spieler gegeneinander antreten können?

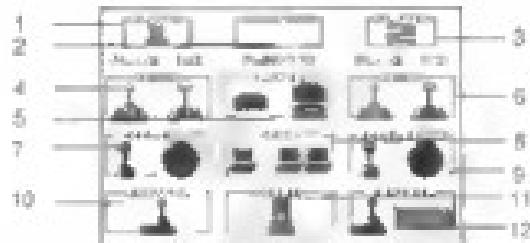
Was also, wenn wir mehr Autos hatten? Gegenverkehr? Wetterbedingungen? Stadtverkehr? Nachfahrten? Nebel?

Nun dann, finden Sie's heraus.

## So Spielen Sie Lotus Turbo Challenge II

Nachdem Sie Turbo Challenge II geladen haben, läuft eine Einführungssequenz ab. Drücken Sie den Joystick-Freizeitknopf wenn Sie diese überspringen wollen. Als nächstes sehen Sie das Options Hauptmenü. Um Änderungen vorzunehmen, bewegen Sie den Joystick. Das rote Kästchen wird diagonal durch das Menü bewegt. Der Menüpunkt, der dann rot umrahmt ist, ist die gerade verfügbare Option. Für die meisten Optionen gibt es zwei Alternativen. Durch drücken des Feuerknopfs schalten Sie zwischen diesen um.





Folgende Optionen stehen zu Verfügung

#### **Spieler Eins - Name (1)**

Wenn Sie hier händen wollen, markieren Sie die Option und tippen den neuen Namen ein

#### **Passwort(2)**

Um ein Passwort einzugeben, markieren Sie diese Option und tippen das neue Passwort ein

#### **Spieler Zwei - Name (3)**

Wie für Spieler Eins

#### **Beschleunigung Für Spieler Eins(7)**

Hiermit können Sie festlegen, ob Ihr Auto durch drücken des Steuerknopfes nach vorne oder durch drehen des Fenerknopfes beschleunigt wird. Die Fahrzeugssteuerung ist dann wie folgt:

	Steuerknopf	Fenerknopf
Beschleunigen	Nach vorne drücken	Fenerknopf drücken
Brummen	Nach hinten ziehen	Nach hinten ziehen
Links Rechts Lenken	Nach links drücken	Nach links drücken
Nach rechts Lenken	Nach rechts drücken	Nach rechts drücken
Hoch-schalten	Nach oben drücken + Fenerknopf drücken	Nach oben drücken
Unterschalten	Nach unten ziehen + Fenerknopf drücken	Nach unten ziehen

#### **Anderer Tastaturlauffahrt**

F10      Parc-e  
starten

Esc      Spiel erneut

#### **Ein Oder Zwei Spieler(S)**

Geben Sie die Anzahl der Spieler ein. Die Optionen für mehr als zwei Spieler bei Rechnerverbindung und Vollbild Rennen für wird weiter unten erklärt

#### **Beschleunigung Für Spieler Zwei(8)**

Wie für Spieler Eins

#### **Handschaltung/Automatik: Spieler Eins(4)**

Spieler Eins wählt Getriebeart

#### **Verbindung Zwei Computer(8)**

#### **Handschaltung/Automatik: Spieler Zwei(6)**

Spieler Zwei wählt Getriebeart

## **Steuerung Spieler Einst(10)**

Joystick ist nur für den Spieler Eins verfügbar, nicht für andere Mitspieler.

## **Spieldaten(11)**

Mit dieser Option starten Sie das Rennen durch drücken des Feuerknopfs. Alle zuvor eingesetzten Optionen sind aktiv.

## **Steuerung Spieler Zwei(12)**

Spieler Zwei kann sein Fahrzeug entweder mit Joystick an Port 2 oder über die Tastatur steuern. Wird Tastatur gewählt, gelten folgende Tastaturlebefehle:

Steuerknüppel nach vorne	L
Steuerknüppel nach hinten	,
Links	Z
Rechts	X
Feuerknopf	Leertaste

## **Rennphasen Und Checkpoints**

Das Rennen läuft über insgesamt Phasen (Stages), in denen es jeweils zwischen sechs bis zehn Checkpoints je nach Stufe gibt. Der Spieler muss innerhalb der vorgegebenen Zeit den nächsten Checkpoint erreichen, um das Rennen fortsetzen zu können. Ziel ist, in jeder Phase den letzten Checkpoint vor den anderen Mitspielern innerhalb der vorgegebenen Zeit zu erreichen.

Jede Phase findet in einem anderen Teil Amerikas statt. Für

jede gibt es ein Passwort, mit dem man dann später das Rennen in diesem Stage beginnen kann. In jeder gibt es bestimmte Hindernisse und Gefahren, von Engstellen bis reizige Felsbrocken. Die Phasen, durch die noch festgelegt wird, ob Sie einen Lotus Expert oder einen Lotus Klein fahren, haben folgende Reihenfolge.

## **Phasen/Stages**

### **Wald: Fünf Checkpoints**

Das Rennen geht durch dichte Wälder. Sie haben mit Sturzbäumen, Holzstämme und umgestürzten Bäumen auf der Strecke zu rechnen.

Fährt man jedoch mit dem Auto gegen einen Holzstamm, macht dieses einen meigen Satz. Mit diesem Trick können andere Fahrzeuge überholt oder r Haderweise übersprungen werden.

### **Nachtfahrt: Sieben Checkpoints**

Dunkelheit ist hier das größte Handicap, da Sie die Strecke nur ein kurzes Stück einsehen können. Auf der Strecke sind auch einige lange Tunnel. Ansonsten ist diese Rennphase relativ schnell.

### **Nebel: Acht Checkpoints**

Eineigartig - eine der schwierigeren Rennphasen. Die Sicht wird durch Nebel stark behindert. Schlechte Sichtverhältnisse und kurvenreiche Strecken machen diesen Rennabschnitt sehr schwierig.

### Schnee: Sechs Checkpoints

Einne und Spieche machen diese Strecke schwierig. Dazu Schneerutschen, Einfelder und unerwartete Lenken. Sie können sich anstrengen, was Ihnen hier abverlangt wird.

### Wüste: Zehn Checkpoints

Nicht gerade eine leichte Rennphase. Sie müssen versuchen in der Mitte der Fahrbahn zu blieben, weil da weniger Sand liegt, der Ihr technische Schwierigkeiten erzeugen kann. Zum Fahrbahnrand hin liegt mehr Sand und an einigen Stellen erhöhen kleine Sandverwehungen die Gefahr.

### Stadtrennen: Acht Checkpoints

Auf dieser Rennstrecke gibt es zwei Spuren. Das Rennen liegt bei Ihnen - auf der Gegenspur können Sie gut in allen Anfängen erfahren, haben aber Gegenverkehr. Ganz schön schwierig! Auf Kreuzungen müssen Sie 1 KW Querverkehr rechnen. Dannen können sie ans weichen oder dorthin durchfahren - gibt Zusatzpunkte.

### Marschland: Zehn Checkpoints

Al und Wasser machen Probleme. In dieser Rennphase bekommen Sie Hilfe durch grüne Zielpunkte, die Sie an der Strecke finden und mitnehmen können.

### Sturm: Sechs Checkpoints

Der Himmel öffnet seine Schlüsse, Blitz und Donner verringern das Tempo. Aber gemacht, zusätzliche Hilfe wird gehabt. Rote Turbos können an Bord genommen werden.

Das gibt es im Beziehungszug:

### Auf die Strecke gehen

Wenn Sie die Option für einen Spieler gewählt haben sehen Sie, nachdem die erste Strecke geladen ist, auf dem Vollbildschirm eine Streckenübersicht. Der Bildschirmszenario ist wie folgt:

Geschwätzjägerkannone liegt links oben auf dem Bildschirm, Tierschlucker direkt darunter, darunter Anzeige des Schnellstarts. Rechts oben wird Ihr Punktestand angezeigt. Ihre Wertung wird in Relation zu den anderen Rennteilnehmern, bei entsprechender einge-wählter Option, darunter angezeigt. Die Ihnen zu Verfügung stehende Restzeit sehen Sie darunter angezeigt.

### Optionen Zwei/Drei/Vier Rennteilnehmer



Wenn Sie diese Option gewählt haben wird unter Ihrem Punktestand eine weitere Anzeige sichtbar. In dieser sehen Sie die Position der anderen Rennteilnehmer im Bezug zu Ihnen. In unserem hier abgebildeten Beispiel sehen Sie Spieler eins in einem Rennen mit vier Teilnehmern. Der senkrechte Balken in der Mitte reicht den Punktestand von

Spieler Eins, jeder angezeigte Spieler rechts davon liegt in der Wertung vor Spieler Eins, und jeder angezeigte Spieler links davon liegt in der Wertung hinter ihm. Dieses Beispiel zeigt, daß Spieler Zwei vor dem Balken in der Mitte nur knapp vor Spieler Eins liegt, Spieler Drei führt und Spieler Vier auf in letzter Position. In Modus für zweidreivier Rennteilnehmer beginnen alle Teilnehmer des Rennens mit der nächstou Rennphase, gleichgültig welchen Stand sie in dieser erreicht haben, wenn einer von ihnen diese Phase erfolgreich abgeschlossen hat.

#### Zwei Computer verbinden

In Lotus II ist es möglich zwei Computer miteinander zu verbinden. Zwei Amigas oder zwei STs. Dadurch werden weitere Optionen geboten. Natürlich wird dann für jeden Rechner eine Kopie von Lotus II benötigt. Jetzt können zwei Spieler gegeneinander im Rennen antreten, wobei beide einen Vollbildschirm vor sich haben. Alternativ können drei oder vier Spieler gleichzeitig das Rennen fahren. Dann ist der Bildschirm allerdings aufgeteilt.

Für die Rechnerverbindung benötigen Sie ein Nullmodemkabel. Sind dann die beiden Rechner über die serielle Schnittstelle miteinander verbunden, müssen Sie nur noch die Option "Rechnerverbindung" im Hauptmenü ankreuzen und "Zwei Spieler" auf jedem Rechner und los geht's.

#### Probleme?

Sollte es beim Laden von Lotus II zu Problemen kommen, so

geben Sie das Programm an den Händler zurück, bei dem Sie das Programm gekauft haben, oder aber rufen Sie es am Gremlin Graphics an die auf der Verpackung angegebene Anschrift. Sollten Sie Fragen zu dem Spiel haben, dann können Sie zwischen 14:00 und 16:00 h englischer Zeit, Montag bis Freitag, die Gremlin Graphics Helpline anrufen - Telefon 0743 753423.

#### Urheberrechte

Copyright 1991 durch Gremlin Graphics Software Limited

Copyright 1991 durch Magnetic Fields Software Limited

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die auf den

#### ORDER FORM

To order your null modem cable direct from Gremlin Graphics  
simply fill in this form, and send it together with a cheque or  
Postal Order for £9.99 payable to Gremlin Graphics, to the  
following address:

**Gremlin Graphics Modem Offer, Carver House,  
2-4 Carver Street, Sheffield, South Yorkshire, S1 4EP.**

"What computer do you run? \_\_\_\_\_

Is it 1 meg or half meg memory?

Do you own a Nintendo System ? If so who is?

Do you own a Sega System ? If so, which?

Disketten gespeicherten Daten sind urheberrechtlich durch Gremlin Graphics Limited geschützt. Der Besitzer ist nur berechtigt, die Software zum persönlichen Gebrauch zu nutzen. Dieses Handbuch oder die Daten auf der Diskette dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch Gremlin Graphics Software Limited weder abgezweigt noch auszugsweise an Dritte weitergegeben oder verkauft werden. Personen, die Teile des Programms in welcher Form auch immer, gleich aus welchen Gründen kopyieren, machen sich der Verletzung des Urheberrechts strafbar und werden vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen zivilrechtlich verfolgt.

**Please use block capitals for this section**

Name

Address

Post Code



Gremlin Graphics Software Limited,  
Conver House, 3-4 Conver Street, Sheffield, S1 4FS.  
Telephone (0743) 763423